A Game Over já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, completamente grátis, a Game Over no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast: • Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor
Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273
14h00 às 20h00 - dias úteis
apoioconsumidor@ecofilmes.pt

DCJS2 2055

Dreamcast

Distribuidor Oficial
ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA

VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1

A DREAMARENA

A Dreamcast é a única consola que permite-te comunicar com o resto do mundo! Como possuidor de uma Dreamcast, a Dreamarena é exclusiva para ti. Esta área online especial permite-te surfar na Internet, e foi concebida para maximizar o teu divertimento dos jogos Dreamcast.

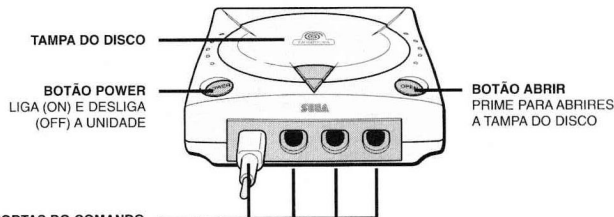
Visita-a e poderás:

- Adquirir truques e dicas para melhorar a tua pontuação.
- Escrever as tuas próprias opiniões sobre os jogos e enviá-las para a página da Internet.
- Conversar com outros jogadores.
- Enviar e receber e-mail.
- Comprar o último equipamento para te manteres um passo à frente dos outros jogadores.
- Procurar artigos sobre o estilo de vida, notícias e desporto concebidos especialmente para ti.

Para visitar a Dreamarena, basta inserir o GD Dreamkey na consola e seguir as instruções.

Obrigado por comprares Virtua Striker Ver 2000. Nota por favor que este software foi concebido para uso só na consola Dreamcast. Não deixes de ler completamente este manual de instruções antes de começar a jogar.

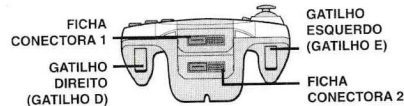
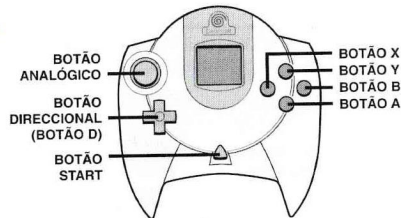
Virtua Striker 2 Ver.2000 é um jogo compatível com cartão de memória (unidade Visual Memory –VM- vendida em separado). Consulta a informação abaixo respeitante ao número de blocos necessários para gravar ficheiros de jogo. Quando gravares ou carregares ficheiros de jogo, nunca desligues (OFF) a Dreamcast, nem retires o cartão de memória nem desligues o comando.

- 12 blocos de memória são precisos para gravar ficheiros relativos a Opções, Taça Internacional e Liga (escolhe o cartão de memória alvo quando o jogo estiver activado).
- 20-32 blocos de memória são precisos para gravar um ficheiro de repetição de golos (escolhe o cartão de memória alvo quando gravares).

UTILIZA ESTAS PORTAS PARA INSERIRES O COMANDO DREAMCAST OU OUTRO EQUIPAMENTO PERIFÉRICO. DA ESQUERDA PARA A DIREITA: PORTA DO COMANDO A, PORTA DO COMANDO B, PORTA DO COMANDO C E PORTA DO COMANDO D. UTILIZA CADA PORTA PARA INSERIRES OS COMANDOS PARA 1 A 4 JOGADORES RESPECTIVAMENTE.
NOTA: A PORTA DO COMANDO PODE SER REFERIDA COMO PORTA.

COMANDOS

Este jogo é compatível com o comando Dreamcast e o Arcade stick (vendido em separado). Antes de LIGARES a energia, liga o(s) Comando(es) à Porta de Controlo A e/ou B, conforme o número de jogadores.

COMANDO DREAMCAST

BOTÃO D . . . . . . ESCOLHER
BOTÃO B . . . . . . CANCELAR
BOTÃO A . . . . . . ENTRAR

ARCADE STICK

JOYSTICK. . . . . . ESCOLHER
BOTÃO B . . . . . . CANCELAR
BOTÃO A . . . . . . ENTRAR

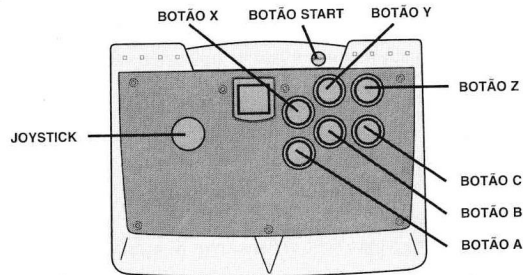
BOTÃO X
BOTÃO START
BOTÃO Y
BOTÃO Z
JOYSTICK
BOTÃO C
BOTÃO B
BOTÃO A

- Para voltar ao Ecrã de Título em qualquer ponto durante o jogo, prime em simultâneo e retém os Botões A, B, X, Y e o Botão Start do Comando Dreamcast ou Arcade stick.
- Nunca toques no Botão Analógico nem nos Gatilhos E/D quando ligares a Dreamcast. Fazê-lo pode interromper o processo de iniciação do comando, causando o seu mau funcionamento.
- Dependendo do modo, o número de jogadores participantes pode ir até 32. Os Comandos, no entanto, só podem ser ligados às Portas A e B do Comando. Para jogo dum jogador usa a Porta A do Comando.

TABELA DE COMANDOS

COMANDO	ATACAR	DEFENDER	AÉREO	ARCADE STICK
BOTÃO D	MOVER JOGADOR	MOVER JOGADOR	MOVER JOGADOR	JOYSTICK
A	PASSE CURTO	DESLIZAR	PASSE CURTO DIRECTO	A
X	PASSE LONGO	—	PASSE LONGO DIRECTO	X
B	REMATAR	—	REMATE DIRECTO	Y
Y	ESCOLHER FORMAÇÃO / ALTERAR ESTRATÉGIA			Z

- Os comandos dentro deste manual correspondem à configuração por defeito do comando. Para alterar a configuração de botões, escolhe "KEY CONFIG" do Menu de Opções.

FORMAÇÃO E ESTRATÉGIA

ESCOLHER FORMAÇÃO

Cada país tem dois tipos de formação que o jogador pode escolher. Prime o botão Y logo antes de começar a partida ou durante o intervalo para escolher uma formação. A estratégia da formação será colocada inicialmente em "NORMAL".

ALTERAR ESTRATÉGIA

Prime o Botão Y durante o jogo para escolher uma estratégia – "NORMAL", "ATAQUE" ou "DEFENSIVA". A estratégia escolhida afectará a formação da equipa. É preciso normalmente que a bola fique parada (fora do jogo) para ser totalmente implementada a alteração de estratégia.

- Duplo Volante (DV): dois médios centrais defensivos.

ATACAR

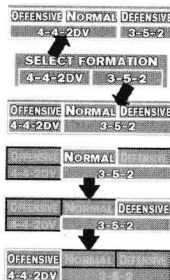
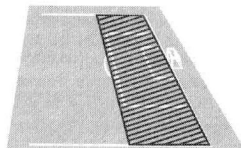
PASSE CURTO

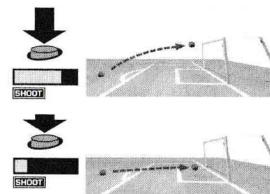
Usa o Botão D ↑↓ ←→ e prime o Botão de Passe Curto para completar um passe curto na direcção respectiva.

PASSE LONGO

Usa ↑↓ ←→ e prime o Botão de Passe Longo para completar um passe longo na direcção respectiva.

CRUZAR

Prime o Botão de Passe Longo na área de cruzamento (a caixa de pénalti do adversário e a área à esquerda ou direita dela – consulta o diagrama da direita) para completar um cruzamento. Este não pode ser feito se o jogador estiver virado para a linha lateral.

REMATAR

Prime o Botão de Remate para rematar à baliza. Usa ↑↓ ←→ quando fizeres um remate para regular a direcção da bola. A força do remate do jogador depende do tempo em que o Botão de Remate for premido. Quando for premido o Botão de Remate, aparecerá um medidor de energia. Quanto mais tempo o botão estiver premido, mais longo e alto será o remate.

DEFENDER

DESARME DE PÉ / DE CARRINHO

Conforme a distância do jogador ao adversário, prime o Botão de Passe Curto para completar um desarme de pé ou de carrinho.

Conforme a posição do adversário e da bola, o jogador também pode tomar automaticamente o controlo da bola.

OUTROS

AÉREOS

O jogador pode completar um jogo directo duma bola aérea. Prime o Botão de Passe Curto para cabecear a bola a curta distância. Prime o Botão de Passe Longo para cabecear a bola a grande distância. Prime o Botão de Remate para completar um remate directo ou um remate de cabeça.

PONTAPÉ LIVRE

Usa ←→ para regular a direcção do jogador, depois prime o Botão de Passe Curto/Passe Longo para completar o passe respectivo. Usa ←→ quando chutares a bola para faze-la encurvar na direcção respectiva.

PONTAPÉ DE CANTO

Usa ←→ para regular a direcção do jogador, depois prime o Botão de Passe Curto para completar um passe curto, ou o Botão de Passe Longo para centrar a bola. Usa ←→ quando chutares a bola para faze-la encurvar na direcção respectiva.

LANÇAMENTO

Usa ←→ para regular a direcção do jogador, depois prime o Botão de Passe Curto para completar um lançamento curto, ou o Botão de Passe Longo para completar um lançamento longo.

GUARDA-REDES

A menos que a bola tenha sido apanhada ou haja um pontapé de baliza, o guarda-redes andará automaticamente.

Quando o guarda-redes tiver apanhado a bola, prime o Botão de Passe Curto para lançar a bola, ou o Botão de Passe Longo para chutar a bola. Quando fizeres um pontapé de baliza, prime o Botão de Passe Curto/Passe Longo para completar o chuto respectivo.

PÉNALTI (PK)

Marcador: Usa ←→ para regular a direcção do jogador e depois prime o Botão de Remate. A altura da bola depende do tempo que o Botão de Remate for premido. Usa ←→ no momento de fazer o remate para o jogador fazer uma simulação.

Guarda-redes: Usa ↑↓ ← → para mover o guarda-redes na direcção em que previres que a bola venha.

ECRÃ DO JOGO

O ecrã do jogo durante uma partida.

O Radar é especialmente importante, por isso pratica-o durante uma partida.

MENU DE PAUSA

Prime o Botão START durante uma partida para mostrar o Menu de Pausa. Usa ↑↓ para escolher um item e prime o Botão A para introduzir. Prime o Botão START ou de Selecção e insere "PLAY" para voltar à partida.

TEAM SELECT	Regresso ao Ecrã de Selecção de Equipa*
RESET	Sai do modo e regressa ao Ecrã de Título.

* Não aparece em Taça Internacional nem em Modos de Variações.

COMEÇAR

Há 6 modos de jogo à escolha. Embora seja possível participarem até 32 jogadores, só dois jogadores se podem envolver em jogo simultâneo.

SELECÇÃO DE MODO

Prime o Botão START quando aparecer o ecrã de Título para mostrar o Menu de Selecção de Modo (prime o Botão START enquanto a demo é mostrada para accionar o Ecrã de Título). Usa ↑↓ para escolher um modo e prime o Botão A para entrar.

ARCADE	Recriação da Versão Arcade
INTERNATIONAL CUP	Experimentar a emoção do mundo do futebol
VARIATIONS	Escolher um dos modos a seguir
TOURNAMENT	Jogar num Torneio
LEAGUE	Jogar numa Liga
RANKING MODE	Ter o teu desempenho avaliado
MATCH PLAY	Escolher um dos dois Modos
VS MATCH	Jogar uma partida VS
PK MATCH	Jogar uma partida PK
REPLAY	Ver golos gravados na VM
OPTIONS	Regular os vários parâmetros de jogo: ficheiros de gravar e carregar jogo.

EXPLICAÇÕES DE MODO

EstA secção esboça o processo e comandos necessários a cada modo. Prime o Botão A nos ecrãs não esboçados nesta secção para avançar para o ecrã seguinte.

CONFIGURAÇÃO DA PARTIDA

O Ecrã "Match Config" será mostrado quando for escolhido um modo. Estes parâmetros serão gravados automaticamente. Usa ↑↓ para escolher um item e ← → para regular. Prime o Botão START ou o Select e insere "GAME START" para começar a partida. O conteúdo do ecrã varia, conforme o modo.

HALF TIME . . . . Escolhe a duração de cada parte (ou da partida se só houver uma parte)
G GOAL. . . . . Regula o parâmetro de golo dourado
PK . . . . Regula o parâmetro PK
PITCH CHANGE . . . . . . Escolhe jogar uma ou duas partes
OFFSIDE . . . . Activa/desactiva a regra do fora de jogo
CARDS . . . . Activa/desactiva o parâmetro de cartão amarelo/vermelho

CARTÕES AMARELO/VERMELHO

Virtua Striker 2 Ver.2000.1 tem regras especiais no que respeita à aplicação de cartões amarelos e vermelhos.

- Se o membro duma equipa receber dois cartões amarelos ou um cartão vermelho, será expulso. Porém, poderá jogar na próxima partida.
- Se no fim duma partida um membro da equipa tiver recebido um cartão amarelo, este contará na partida seguinte. Na partida seguinte, o membro da equipa será expulso depois de receber outro cartão amarelo.
- Se um membro duma equipa receber um cartão amarelo seguido dum cartão vermelho, será expulso e um cartão amarelo será levado para a partida seguinte.

ARCADE 1-2 JOGADORES

Recriação da versão Arcade.
Joga contra o CPU e avança pelo torneio.
Perder uma partida ou um empate na eliminatória PK resultará no fim do jogo.
Prime o Botão START depois de acabar o jogo e antes de o relógio chegar a zero para continuar.

ESCOLHA DE EQUIPA

Escolhe a equipa que desejas usar.

Usa ↑↓ ←→ para escolher uma equipa e prime o Botão A para inserir. Se o relógio chegar a zero, a equipa que estiver destacada no momento será automaticamente escolhida.

ENTRADA DE 2 JOGADORES

Para o Jogo de 2 Jogadores, o Jogador 2 deve premir o Botão START para entrar. Depois o jogador 2 escolhe uma equipa e o jogo começará. O jogador vencedor avança para a partida seguinte.

TAÇA INTERNACIONAL (INTERNATIONAL CUP) 1-32 JOGADORES

Procura ser o vencedor desta competição internacional.

Primeiro a competição é dividida em 8 grupos de A a H disputando uma liga de apuramento. Pontos ganhos: Vitória = 3 pontos; Empate = 1 ponto; Derrota = 0 pontos. Em cada grupo, as duas equipas com mais pontos no fim da liga de apuramento avançará para a fase de torneio.

CONFIGURAÇÃO DA TAÇA INTERNACIONAL

Conforme queiras iniciar um novo jogo ou continuar um jogo gravado, escolhe "NEW GAME" ou "LOAD GAME" e prime o Botão A para entrar.

ESCOLHER NÚMERO DE JOGADORES

Escolhe o número de jogadores da Taça Internacional. Usa ←→ para escolher e prime o Botão A para entrar. As equipas não escolhidas são controladas pelo CPU.

ESCOLHA DE EQUIPA

Escolhe a equipa que quiseres usar.

Usa ←→ para ver as equipas nacionais de cada local geográfico. Usa ↑↓ para escolher uma equipa e prime o Botão A para entrar.

CALENDÁRIO DA LIGA

O calendário da liga é mostrado entre partidas. Usa ←→ para ver o calendário de cada grupo. Usa ↓ para ver os resultados de cada grupo. Prime o Botão A para iniciar a partida seguinte.

GRAVAR

O progresso na liga de apuramento e o Ecrã de Gravação da Taça Internacional serão mostrados. Escolhe "YES" ou "NO" e prime o Botão A para entrar conforme se desejas ou não gravar o teu progresso.

Uma vez gravado, escolhe "LOAD GAME" do Ecrã de Configuração de Taça Internacional e prime o Botão A para jogar uma vez mais desde a fase de torneio.

O Ecrã de Gravação da Taça Internacional é a única oportunidade que tens de gravar o teu progresso na partida.

LISTA DO TORNEIO

Prime o Botão A enquanto se mostra a lista do torneio para iniciar a partida seguinte.

VARIAÇÕES (VARIATIONS)

ESCOLHA DE MODO

Escolhe entre 3 modos: "TOURNAMENT", "LEAGUE" ou "RANKING". Usa ↑↓ para escolher um modo e prime o Botão A para entrar.

TORNEIO (TOURNAMENT) 1-16 JOGADORES

Entra num torneio. Podem participar até 16 jogadores.

ESCOLHER NÚMERO DE EQUIPAS/JOGADORES

Usa ←→ para escolher o número de equipas (4 equipas/8 equipas/16 equipas) e o número de jogadores, e prime o Botão A para confirmar. As equipas não escolhidas são controladas pelo CPU.

ESCOLHA DA EQUIPA

Escolhe a equipa que queres usar.

Usa ←→ para ver as equipas nacionais de cada área geográfica. Usa ↑↓ para escolher uma equipa e prime o Botão A para entrar. Prime o Botão X para o CPU escolher ao acaso as outras equipas.

LISTA DO TORNEIO

Prime o Botão A quando a lista de torneio for mostrada para iniciar a partida seguinte.

LIGA (LEAGUE) 1-32 JOGADORES

Entra numa liga. Podem participar até 32 jogadores. os pontos na liga são distribuídos assim: Vitória = 3 pontos; Vitória por Morte Súbita = 2 pontos; Vitória PK = 1 ponto ; Empate = 1 ponto; Derrota = 0 pontos. A posição dos jogadores na liga é baseada no número total de pontos.

CONFIGURAÇÃO DA LIGA

Conforme queiras iniciar um novo jogo ou continuar um jogo gravado, escolhe "NEW GAME" ou "LOAD GAME" e prime o Botão A para entrar.

ESCOLHER NÚMERO DE EQUIPAS/JOGADORES

Se escolheres "NOVO JOGO", então deves escolher o número de equipas e jogadores para entrar na liga.

Usa ← → para escolher o número de equipas e o número de jogadores, e prime o Botão A para entrar. As equipas não escolhidas são controladas pelo CPU.

ESCOLHA DA EQUIPA

Escolhe a esquipa que queres usar.

Usa ← → para ver as equipas nacionais de cada área geográfica. Usa ↑ ↓ para escolher uma equipa e prime o Botão A para entrar. Prime o Botão X para o CPU escolher ao acaso as outras equipas.

CLASSIFICAÇÕES

Mostra as classificações da Liga.

Usa ↑ ↓ para escolher uma equipa e prime o Botão X para ver os seus resultados. Prime o Botão Y para gravar a liga.

Prime o Botão A para avançar para a partida seguinte.

GRAVAR

Prime o Botão Y enquanto o Ecrã de Classificação está activado para gravar o progresso da liga. Escolhe um cartão de memória e prime o Botão A. Escolhe "YES" e prime o Botão A para gravar o progresso da liga.

Escolhe "LOAD GAME" do Ecrã de Configuração da Liga e prime o Botão A para retomar a liga do ponto em que foi gravada.

CLASSIFICAÇÃO (RANKING) 1 JOGADOR

Joga contra equipas escolhidas ao acaso. Quando o jogo acabar, será mostrado o nível do teu rendimento.

ESCOLHA DE EQUIPA

Escolhe a equipa que queres usar.

Usa ← → para ver as equipas nacionais de cada área geográfica. Usa ↑ ↓ para escolher uma equipa e prime o Botão A para entrar.

ECRÃ DE CLASSIFICAÇÃO

Quando o jogo acabar, será mostrada a tua classificação.

As classes vão de E (a mais baixa) até SS (soberbo).

Usa o conselho deste ecrã para melhorar o teu nível.

PARTIDA (MATCH PLAY)

ESCOLHA DE MODO

Escolhe entre 2 modos: "VS MATCH" ou "PK MATCH".

Usa ← → para escolher um modo e prime o Botão A para entrar.

VS MATCH 1-2 JOGADORES

Joga uma partida única. Quando o jogo acabar, voltarás ao Ecrã de Selecção de Equipa, sendo possível jogar outra partida.

CONFIGURAR VS

Usa ← → para cada jogador escolher "PLAYER" ou "COM".

Para jogar contra o computador, escolhe "PLAYER" e depois "COM". Para uma partida de 2 Jogadores, escolhe "PLAYER" e depois "PLAYER". Para ver o computador jogar sozinho, escolhe "COM" e depois "COM".

ESCOLHA DE EQUIPA

Escolhe a equipa que desejas usar.

Usa ← → para veres as equipas nacionais de cada área geográfica. Usa ↑ ↓ para escolher uma equipa e prime o Botão A para entrar.

ESCOLHA DE ESTÁDIO

Escolhe o estádio em que desejas jogar.

Usa ← → para escolher um estádio e depois prime o Botão A para iniciar a partida.

PK MATCH 1-2 JOGADORES

Escolhe jogar uma partida PK. Quando o jogo acabar, voltarás ao Ecrã de Selecção de Equipa, e é possível jogar outra partida.

CONFIGURAR PK MATCH

Usa ← → por cada jogador para escolher "PLAYER" ou "COM".

Para jogar contra o computador, escolhe "PLAYER" e depois "COM". Para uma partida de 2 Jogadores, escolhe "PLAYER" e depois "PLAYER". Para ver o computador jogar sozinho, escolhe "COM" e depois "COM".

ESCOLHA DE EQUIPA

Escolhe a equipa que desejas usar.

Usa ← → para ver as equipas nacionais de cada área geográfica. Usa ↑ ↓ para escolher uma equipa e depois prime o Botão A para entrar.

REPETIÇÃO (REPLAY)

Grava uma repetição dos teus golos para os veres de vários ângulos de câmara.

GRAVAR REPETIÇÃO

Escolhe "SYSTEM CONFIG" do Menu de Opções. Vai à configuração de Gravar Repetição de Golo e escolhe "ON" para ver o Ecrã de Gravar Repetição quando for marcado um golo. Escolhe "YES" e prime o Botão A para gravar um golo. Escolhe o cartão de memória alvo e prime o Botão A para ver o Ecrã de Dados de Repetição de Gravação. Usa ↑ ↓ para escolher um ficheiro e prime o Botão A para gravar.

ESCOLHA DO FICHEIRO DE REPETIÇÕES

Escolhe "REPLAY" no Menu de Selecção de Modo para ver o Ecrã de Selecção de Ficheiro de Repetições. Escolhe o cartão de memória que contém o ficheiro que queres ver e prime o Botão A para admitir.

ECRÃ DE REPETIÇÃO

Usa ← → para alterar os ângulos de câmara. Prime o Botão START para ver o Menu de Pausa. Escolhe "EXIT" e depois "YES" e prime o Botão A para voltar ao Ecrã de Selecção de Ficheiro de Repetições.

PONTO DE GOLO

Cada golo marcado é classificado, recebe um valor numérico e é mostrado no Ecrã de Selecção de Ficheiro de Repetições ou no canto superior direito do Ecrã de Repetição. Marcar um golo por um remate/passe directo ou por condução especializada da bola resultará numa alta pontuação. Procura a pontuação mais alta que puderes!

OPÇÕES (OPTIONS)

Regula os parâmetros de jogo; grava ou carrega um ficheiro de jogo. Os parâmetros de opções serão gravados automaticamente.

MENU DE OPÇÕES

Escolhe entre 5 itens: "SYSTEM CONFIG", "KEY CONFIG", "SOUND CONFIG", "TV SETTING" ou "MEMORY CARD".

Usa ↑ ↓ para escolher um item e prime o Botão A para inserir.

CONFIGURAÇÃO DO SISTEMA

Regula os parâmetros relativos ao sistema.

Usa ↑ ↓ para escolher um parâmetro e ← → para fazer um ajuste. Escolhe e introduz "EXIT" ou prime o Botão B para voltar ao Ecrã de Opções

COM LEVEL . . . . Regula a força das equipas controladas por computador
GOAL REPLAY SAVE . . Escolhe gravar repetição de golos
VIRTUAL TIME . . . . . . Escolhe o número de horas que representem a passagem dum dia no jogo.
LANGUAGE . . . . Escolhe a língua a usar.

*** Virtual Time (Tempo Virtual)**

O Ecrã mostrará o progresso dum dia; desde a manhã, à tarde e até à noite. É possível regular a velocidade desta alteração. Escolhe "2" para um dia (24 horas) passar em duas horas. Escolhe "4" para um dia passar em 4 horas. Escolhe "REAL" para um dia passar em tempo real (segundo o relógio interior da consola Dreamcast).

CONFIGURAÇÃO DE TECLAS

Regula a configuração de teclas do comando.

Escolhe "EDIT" e prime o Botão A para regular os parâmetros de botões. Usa ↑ ↓ para escolher um botão e ← → para regular o parâmetro.

Escolhe e insere "INITIALIZE" para fazer voltar o comando ao seu parâmetro de origem.

Escolhe e admite "EXIT" ou prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

CONFIGURAÇÃO DE SOM

Regula os parâmetros de som. Usa ↑ ↓ para escolher um parâmetro e ← → para fazer um ajuste.

Escolhe e insere "EXIT" ou prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

TYPE. . . . . Escolhe som Mono ou Estéreo
BGM VOLUME. . . . . . . Regula o volume de BGM (música de fundo)
SE VOLUME . . . . Regula o volume dos Efeitos Especiais
VOICE VOLUME. . . . . . Regula o volume da VOZ
BGM TEST . . . . Escuta a BGM
SE TEST . . . . Escuta os Efeitos Especiais
VOICE TEST . . . . Escuta a voz do jogo

TV SETTING

Escolhe o parâmetro apropriado para a tua televisão. Usa ← → para escolher um parâmetro e prime o Botão A para admitir. Escolhe e selecciona "EXIT" ou prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

50Hz. . . . . Este parâmetro pode ser usado em todas as televisões PAL
60Hz. . . . . Requer um televisor que suporte o parâmetro de 60Hz
TEST. . . . . Testa se o teu televisor suporta o parâmetro 60Hz.

CARTÃO DE MEMÓRIA

Grava ou carrega ficheiros de jogo de e para a VM. Usa depois de alterar a VM, etc.